

DAFTAR ISI

	Halaman
SAMPUL DEPAN	i
SAMPUL DALAM	ii
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iii
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS PENGESAHAN SKRIPSI	iv
ABSTRACT	v
ABSTRAK	vi
PENGESAHAN PENGUJI	vii
MOTTO DAN DEDIKASI	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR SINGKATAN	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB 1 PENDAHULUAN	xvii
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	1
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.3.1 Tujuan Umum	4
1.3.2 Tujuan Khusus	4
1.4 Manfaat Penelitian	5
1.4.1 Bidang Pengetahuan	5
1.4.2 Bidang Pelayanan	5
1.4.3 Bidang Penelitian	5
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 <i>Video Game</i>	6
2.1.1 Definisi <i>Video Game</i>	6
2.1.2 Definisi dan Klasifikasi <i>Gamer</i>	6
2.2 <i>Shooter Video Game</i>	7
2.2.1 <i>PlayerUnknown's Battlegrounds</i>	8
2.3 Atensi	9
2.3.1 Definisi Atensi	9
2.3.2 Faktor yang Memengaruhi Atensi	11
2.3.3 Pemeriksaan Kenormalan Atensi	12
2.3.4 Kelainan Atensi	12
2.4 Waktu Reaksi	13
2.4.1 Definisi Waktu Reaksi	13
2.4.2 Faktor yang Memengaruhi Waktu Reaksi	14
2.4.3 Pengukuran Waktu Reaksi	15
2.5 <i>Attention Network Test</i>	16
2.6 Pengaruh Bermain <i>Video Game</i>	17
2.6.1 Adiksi terhadap <i>Video Game</i>	17

2.6.2 Pengaruh Bermain <i>Video Game</i> terhadap Atensi	18
2.6.3 Pengaruh Bermain <i>Video Game</i> terhadap Waktu Reaksi	19
2.7 Kerangka Teori	20
BAB 3 KERANGKA KONSEPTUAL DAN HIPOTESIS PENELITIAN	21
3.1 Kerangka Konseptual	21
3.2 Hipotesis	21
BAB 4 METODE PENELITIAN	22
4.1 Jenis dan Rancangan Penelitian	22
4.2 Tempat dan Waktu Penelitian	22
4.3 Populasi dan Sampel Penelitian	22
4.3.1 Populasi Penelitian	22
4.3.2 Sampel Penelitian	22
4.3.2.1 Kriteria Inklusi	22
4.3.2.2 Kriteria Eksklusi	23
4.3.3 Besar Sampel	23
4.3.4 Cara Sampling	23
4.4 Variabel Penelitian dan Definisi Operasional	23
4.4.1 Variabel Penelitian	23
4.4.1.1 Variabel Bebas	23
4.4.1.2 Variabel Terikat	24
4.4.2 Definisi Operasional	24
4.5 Instrumen Penelitian	24
4.5.1 Alat	26
4.5.2 Jenis Data	26
4.6 Prosedur Pengumpulan Data	26
4.7 Cara Pengolahan dan Analisis Data	28
4.7.1 Pengolahan Data	28
4.7.2 Analisis Data	28
BAB 5 HASIL PENELITIAN	29
5.1 Karakteristik Subjek Penelitian	29
5.2 Pengukuran Atensi dan Waktu Reaksi	29
5.2.1 Perubahan Fungsi <i>Alerting</i>	29
5.2.2 Perubahan Fungsi <i>Orienting</i>	30
5.2.3 Perubahan Fungsi <i>Conflict</i>	31
5.2.4 Perubahan Waktu Reaksi	32
5.3 Perbedaan Perubahan Atensi dan Waktu Reaksi pada Kelompok HFG dan Kelompok LFG	33
BAB 6 PEMBAHASAN	34
6.1 Pengaruh Bermain <i>Video Game</i> PUBG terhadap Atensi	34
6.2 Pengaruh Bermain <i>Video Game</i> PUBG terhadap Waktu Reaksi	35
BAB 7 PENUTUP	36
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	